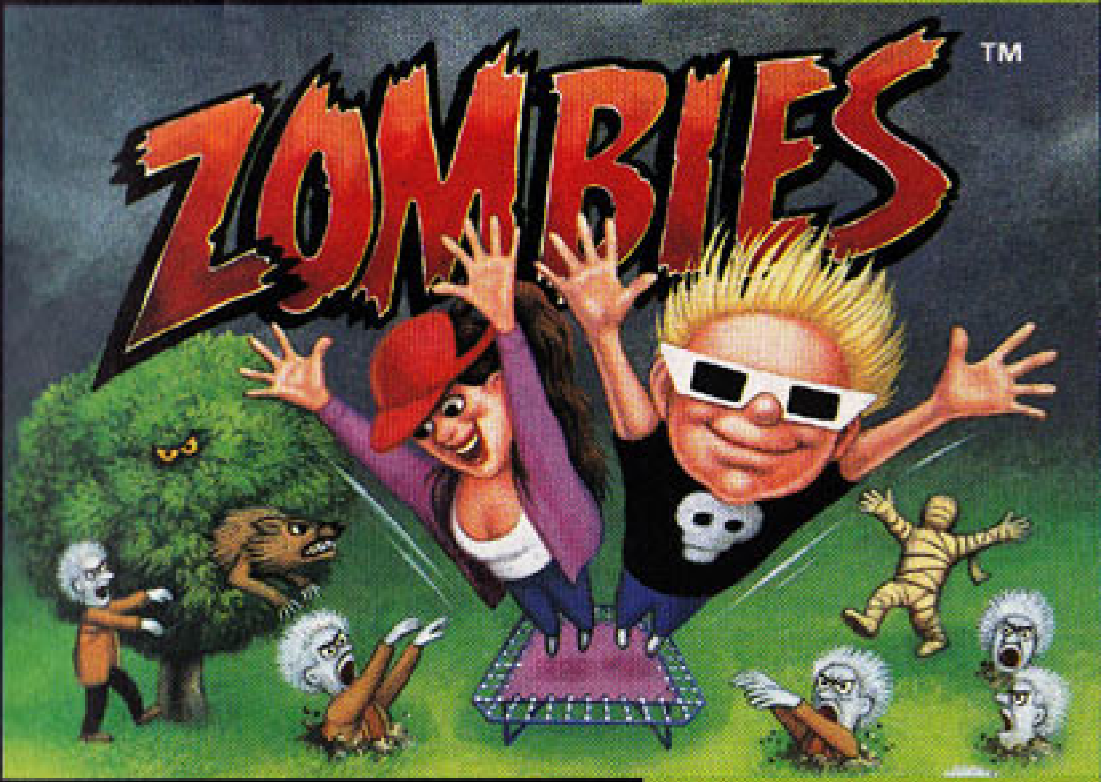
KONAMI®

SNSP-ZA-FAH



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

www.1up-games.com

KONAMI®

Original Nintendo Seal of Quality ™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

www.1up-games.com

BIENVENUE !

Vous êtes sur le point de faire une expérience de jeu hors du commun. Ce jeu Konami est peuplé de vampires, de monstres et de zombies. Vous devez conquérir 55 niveaux de fourmis géantes, de savants fous et de gros poupons. Trouvez les niveaux de bonus, gagnez des points, accumulez pistolets à eau et autres armes ! Pour retirer le maximum de plaisir de ce jeu pour Super NES, nous vous recommandons de lire attentivement ce mode d'emploi avant de commencer à jouer.

SOMMAIRE

Introduction 4
Comment sauver le monde........................5
  Les victimes 6
  Vos vies 6
Préparatifs 7
L'écran de mot de passe 8
L'écran de jeu 8
Contrôlez votre destin ! 9
Connaissez vos voisins 10
Les armes 11
Les éléments particuliers 12
Dr. Tongue, je présume ? 14
Précautions et Garanties 19

www.1up-games.com

Regardez...

des zombies qui chassent les humains !

Regardez...

des extra-terrestres kidnappant des capitaines de football !

Regardez...

des momies qui mutilent des touristes !

Et projetez toutes ces aventures sur votre écran de télévision avec *Zombies Ate My Neighbors !*

Des monstres, des loups-garous, des boules gluantes et toute une armée d'autres créatures monstrueuses sont à la recherche d'êtres innocents à capturer. Ils attaquent vos voisins, leurs enfants, leur chien et toutes les autres personnes qui leur tomberont sous la main. C'est à vous d'utiliser tous les moyens possibles pour sauver les victimes avant que ces méchants ne les attrapent.

Vous commencerez avec un pistolet à eau et une trousse d'urgence, mais bien d'autres armes vous seront utiles pour gagner cette bataille. Vous trouverez des bazookas, des "désherbivores", des pistolets de bulles martiens et les redoutables, les formidables bâtons de glace dévoreurs de boules gluantes !

Attendez, ce n'est pas fini ! Des potions secrètes peuvent vous métamorphoser ! Devenez une super bête et traitez les zombies avec la même sauvagerie dont sont empreintes leurs attaques. Trouvez la boîte magique de Pandore ; elle recèle de fabuleuses décharges d'énergie. Utilisez les clowns gonflables comme appâts et réunissez les clés pour ouvrir les portes et découvrir des éléments encore plus intéressants.

www.1up-games.com

COMMENT SAUVER LE MONDE

Dans ce jeu, vous assumerez le rôle de l'un des deux courageux enfants que sont Zeke et Julie. Si vous jouez à deux, il n'est pas possible que les deux partenaires fassent le même choix : vous ne pouvez pas avoir deux Zeke ni deux Julie ! Si vous n'aimez pas les noms que nous avons donnés aux héros, libre à vous de les appeler autrement : Nick et Beth, Spike et Sarah, Pat et Pat...au gré de votre fantaisie. Nous n'allons pas vous imposer quoi que ce soit, mais nous, nous savons que leurs véritables noms sont Zeke et Julie.

Au début du jeu, il y a dix victimes. Vous devez voler à leur secours avant que des monstres ne les détruisent. Quand il n'y a plus de victimes (parce que vous les avez toutes sauvées ou parce que les monstres les ont emportées), une porte de sortie ("exit") s'affiche pour vous permettre de quitter ce niveau (mais si les monstres les ont toutes attrapées, la partie est terminée). Vous pouvez soit quitter le niveau tout de suite, soit chercher des trésors et des armes.

www.1up-games.com

Quand vous quittez un niveau, des points sont affichés et vos points de bonus s'y ajoutent en fonction des victimes que vous avez sauvées. Le sauvetage de dix victimes vous donne un bonus supplémentaire. Il y a d'autres facons de gagner des points de bonus : au niveau 1, par exemple, vous aurez un bonus de désherbivore si vous hachez toutes les mauvaises herbes tueuses.

Vous continuerez à progresser tout au long du jeu tant qu'il vous restera des victimes et des "vies".

Les victimes

Vous commencez avec dix victimes. Leur nombre diminue à chaque fois que les monstres en exigent une. La partie continue tant qu'il vous reste au moins une victime et, bien entendu des "vies" (voir ci-dessous). Vous pouvez reconstituer votre stock de victimes en gagnant des points, mais vous ne pouvez pas en avoir plus de dix en même temps. Si vous en avez dix au moment du bonus, vous gagnerez en échange une vie supplémentaire.

Vos vies

Chaque joueur commence avec trois "vies". Quand votre "barre de vie" est épuisée, vous perdez une vie. Des bonus de vie "1-up" sont cachés dans le jeu. Vous pouvez aussi gagner des bonus de vie si vous gagnez des points (voir ci-dessus, "Les victimes").

www.1up-games.com

PREPARATIFS

Suivez ces instructions pour jouer à Zombies :

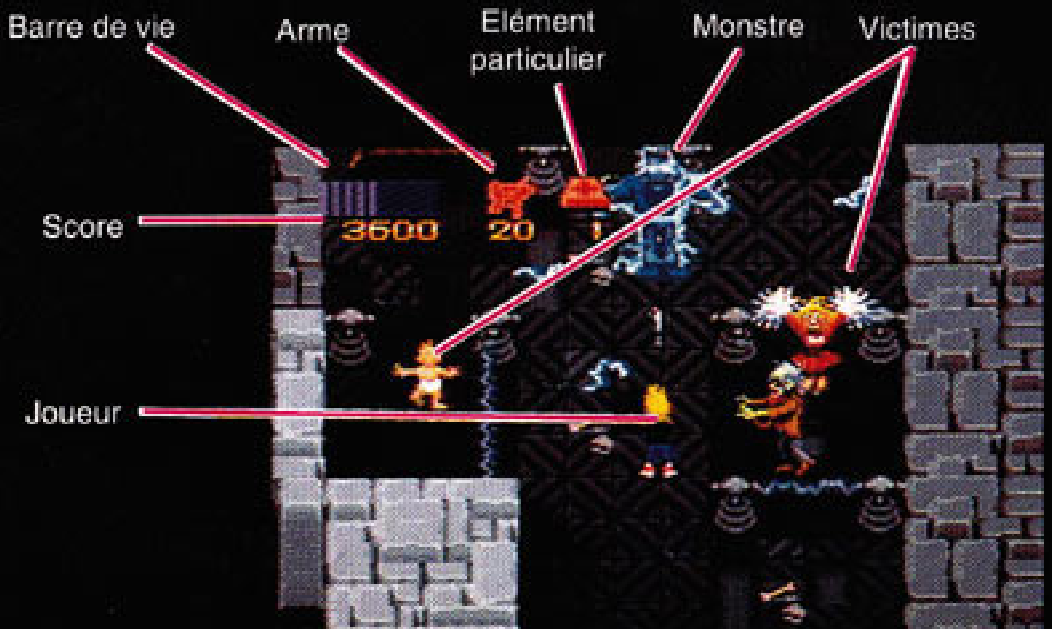
1. Assurez-vous que votre console Super NES est éteinte ("Off") et introduisez votre cartouche.
2. Assurez-vous que votre télévision est allumée.
3. Appuyez sur le Bouton Start. Se passe-t-il quelque chose ?
4. Allumez votre Super NES ("ON") et répétez l'étape 3. Vous voyez, c'est déjà un défi, et nous n'avons même pas commencé à jouer !
5. Quand vous arrivez au premier écran de Zombies, appuyez sur le Bouton Start pour mettre en surbrillance soit START soit le MOT DE PASSE.
6. Bravo, vous avez réussi !

L'ECRAN DE MOT DE PASSE

Vous pouvez utiliser l'écran du mot de passe pour commencer à un niveau différent. Au cours de la partie, vous gagnerez un mot de passe tous les quatre niveaux. Mettez en surbrillance les lettres correctes et appuyez sur un Bouton pour les enregistrer. Quand vous avez entré les quatre lettres, appuyez sur Start ou sélectionnez [end] pour commencer votre partie sur le niveau choisi.

L'ECRAN DE JEU

L'écran de jeu affiche votre barre de vie, vos points, vos armes et les éléments dont vous disposez. Si vous jouez avec la manette de jeu gauche, ces informations apparaissent dans la partie supérieure gauche. Si vous jouez avec la manette de jeu droite, les informations sont éparpillées en bas de l'écran. Trêve de plaisanterie ! elles s'affichent dans la partie supérieure droite.

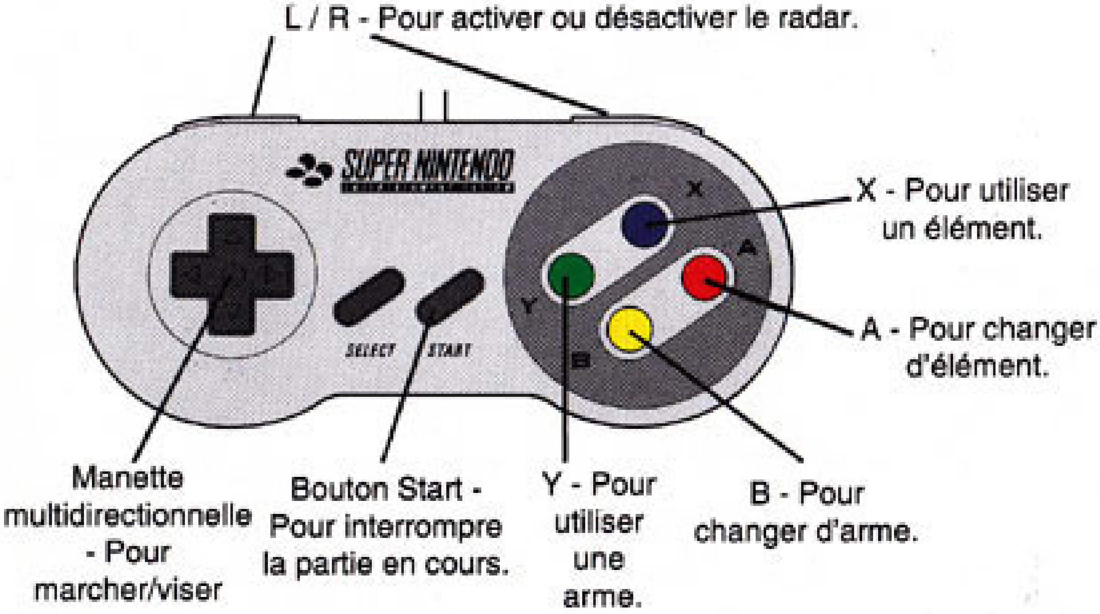


www.1up-games.com

CONTROLEZ VOTRE DESTIN !

La manette multidirectionnelle s'emploie pour marcher et pour viser. Appuyez sur la direction que vous avez choisie pour jeter quelque chose, tirer ou marcher.

- Appuyez sur le Bouton A pour changer d'élément.
- Appuyez sur le Bouton X pour utiliser l'élément désiré.
- Appuyez sur le Bouton B pour changer d'arme.
- Appuyez sur le Bouton Y pour utiliser une arme chargée.
- Appuyez sur le Bouton Start pour faire une pause en cours de partie. Vous ne pouvez pas interrompre la partie sur les écrans de scores entre les niveaux.
- Appuyez sur les Boutons L et R pour activer ou désactiver le radar.



www.1up-games.com

CONNAISSEZ VOS VOISINS

Ce sont les charmantes personnes que vous allez tenter de sauver tout au long de la partie.

Capitaines - valeur : 1000 points. Essayez de sauver tous les capitaines de la partie de football pour gagner un maximum de points !

Bébé - sa valeur est de 700 points, mais il peut vous donner du fil à retordre !

Chien - valeur : 500 points.

Fille faisant du trampoline - valeur : 300 points.

Touristes - valeur : 200 points, mais prenez garde à ce qui se passe autour d'eux la nuit tombée !

L'homme au barbecue - cet insupportable voisin ne vaut que 5 points, mais les barbecues qu'il organise en valent 100 (un conseil : n'oubliez pas de ramasser les hamburgers supplémentaires traînant aux alentours, ils feront monter en flèche vos réserves d'énergie !).

L'homme à la chambre à air - C'est dans l'eau que vous devez le chercher pour obtenir 100 points.

Soldat - valeur : 100 points. Généralement des armes traînent aux alentours.

Explorateur - valeur : 500 points.

La méchante institutrice - elle vous donnera une mauvaise note et 10 points. Peut-être ne passez-vous pas assez de temps sur vos devoirs !

L'insaisissable fils du Dr. Tongue - trouvez-le et vous saurez ce qu'il vaut.

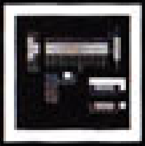
LES ARMES

Vos armes chargées sont affichées à côté de votre barre de vie. Appuyez sur le Bouton B pour changer d'arme. Sous l'arme se trouve un chiffre qui vous indique combien il vous reste de coups ou de munitions. Quand vous avez épuisé tous vos coups ou toutes vos munitions, l'arme disparaît de l'inventaire.

- Pistolet à eau -Votre arme de départ suffit pour vaincre un vampire moyen. Les cartouches sont faciles à trouver.

- Canettes de soda - Elles fonctionnent comme des grenades ; elles explosent à l'impact et éliminent les monstres moins coriaces en un seul coup. Fantastique contre les Méchantes Poupées !

- Bazooka - Très puissant ! Utilisez-le pour faire des trous dans les murs lézardés et les haies. Efficace sur les Maniaques de la tronçonneuse.

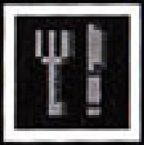


- Extincteur - Pour refroidir les monstres. Un tir long jette un grand froid dans l'assemblée ! Un tir court, un petit. C'est une des deux seules armes efficaces contre les Boules gluantes (les bâtons de glace viennent ensuite !).

- Les "désherbivores" - Font des ravages parmi les mauvaises herbes... et les monstres !

- Vestige - Ce talisman déclenche une spirale de feu qui vous protège et détruit les monstres qu'il touche.

www.1up-games.com



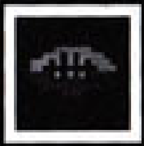
- **L'argenterie** - Une excellente arme qui vient à bout d'un ou deux loups-garous !

- **Les assiettes** - Efficaces si vous n'avez rien d'autre sous la main .

- **Pistolet à bulles martien** - Capture pendant un moment la cible dans une bulle. A essayer contre les fourmis !

- **Tomates** - Pas aussi efficaces que les assiettes, mais les Martiens les détestent.

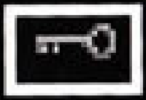
- Bâtons de glace - Ils peuvent détruire les Boules gluantes si vous les lancez à courte distance.



- **Football** - *"Le plus grand but de l'éducation n'est pas la connaissance mais l'action."*- **Herbert Spencer.** *"Le plus grand but du football sera atteint par l'un des types avec un casque rigolo".-* ***Manuel des Zombies***. *Cà, c'est de l'action.*

LES ELEMENTS PARTICULIERS

Appuyez sur le Bouton A pour parcourir la liste de ces éléments. Certains d'entre eux détruisent les monstres, d'autres vous donnent des pouvoirs spéciaux, et quelques-uns sont imprévisibles !



- **Clés** - Vous en aurez besoin pour ouvrir les portes.

- **Clés de squelette** -Ouvrent les portes avec têtes de morts.

www.1up-games.com

• Potion pour les monstres (flacon rouge) - Vous vous transformez en une bête violette et défoncez les murs, les portes et les monstres. Vous êtes invincible tant que la potion fait son effet.

• Potion du Fantôme (flacon bleu) - Vous devenez un spectre et vous vous promene en toute liberté. On ne peut pas vous toucher,mais vous ne pouvez pas non plus tirer sur les monstres !

• Potion mystère (flacon avec un point d'interrogation) - On ne sait pas exactement quel effet peut avoir cette potion. Elle peut tout aussi bien vous soigner, vous donner un coup d'accélération, vous faire du mal ou vous transformer en bête violette. Nous vous laissons découvrir les autres effets par vous-même, mais nous vous prévenons : si vous devenez vert, la méchanceté vous aura bel et bien envahi !

• Chaussures ultra-rapides - ces chaussures de cross 3000TK (Transylvania Knights) sont formidables pour parcourir le pays à toute vitesse. Cet effet ne dure pas longtemps, mais quel pied !

• Leurres - Ces clowns-boxeurs gonflables attirent les monstres et détournent leur attention !

• La boîte de Pandore - Ce coffre doré libère des décharges d'énergie qui cherchent et détruisent les terreurs nocturnes qui vous pourchassent.

• Trousse d'urgence - Utilisez-la pour remonter votre barre de vie à son maximum.

www.1up-games.com

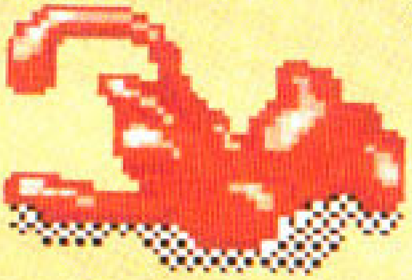
DR. TONGUE, JE PRESUME ?

Pour gagner la partie, vous devez vaincre l'insaisissable Dr. Tongue lors du combat final. C'est lui qui a créé dans son laboratoire la plupart de ces créatures, et quand vous l'aurez vaincu, le monde sera alors hors de danger.

Ou alors ?...

Vlad Belmont le Vampire

Zombie



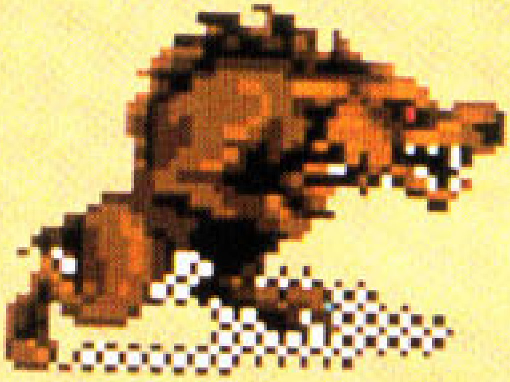
Boule gluante

Momie

Tommy la Méchante Poupée

www.1up-games.com

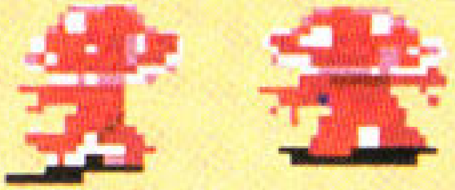
Stanley Decker, le Maniaque de la Tronçonneuse



Loup-Garou

Plante à pois

Gillman du Lagon Bleu (alias Brook Shands)



Les Hommes-Champignons

www.1up-games.com

QUELQUES SCENES D'HORREUR

Niveau 25 - Regardez qui vient faire ses courses ?

Niveau 3 - L'arme Afale 5

Niveau 20 - Invasion du Serpent-ennemi

Niveau 2 - Soirée chez les morts-vivants

Niveau 34 - "J'étais un Maniaque de la Tronçonneuse"

Niveau Bonus - Le jour des Tentacules.

www.1up-games.com

CONSEILS & ASTUCES

- Une arme peut fonctionner sur un type d'ennemi et pas sur un autre.
- Repérez les points d'interrogation (?) pour les niveaux de bonus.
- Vous avez déjà vu de la gelée gelée ?
- Pourquoi y-a-t-il des trous dans certains plafonds ? Auriez-vous besoin de trous d'aération si les murs étaient solides ?
- Notez soigneusement vos mots de passe, vous ne savez jamais quand vous en aurez besoin pour recommencer un niveau déjà fini !
- Utilisez vos trousses d'urgence avec parcimonie !

NOTES

Nous avons longuement et durement réfléchi au nom à donner à ce jeu. Nous en avons éliminé déjà pas mal et avons pensé que nous pourrions les mettre ici. (Nous attendons vos idées aussi. On ne sait jamais si une suite ne va pas montrer le bout de son nez).

Les Zombies envahissent la banlieue
Les Zombies ont besoin d'une sauce BAR-B-Q
Les Zombies se retournent contre Alpha 6
Les Zombies... Le retour
Graves Consequenes
Ne gavez pas les Zombies !
Ne construisez pas ce mur ici !
Les monstres !
Michael Barone et les chasseurs Zombie
Les Zombies font de GROOOSSES bêtises
Les fantômes veulent s'amuser
Retour du fils de la femme du Zombie, Part 2

www.1up-games.com

MOTS DE PASSES

www.1up-games.com

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

www.1up-games.com

0693

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur7.

www.1up-games.com

0693 BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche avec un double de votre facture d'achat à votre revendeur local, ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.
B.P. 79,
95313 PONTOISE
FRANCE

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.20.80.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez la HOTLINE NINTENDO au 02 - 478 92 08 du lundi au vendredi de 14h à 18h.

www.1up-games.com

ZOMBIES™ & 1993 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.
LUCASARTS IS A TRADEMARK OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.
ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

www.1up-games.com